

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
WAYANG MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM  
DONGENG SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA  
KEDIRI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**GALIH APRILIYAN PERMANA**

NPM: 17.1.01.10.0099

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

**GALIH APRILIYAN PERMANA**

NPM: 17.1.01.10.0099

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK WAYANG  
MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG SISWA KELAS  
III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing 1,



Rian Damariswara, M.Pd  
NIDN. 0728129001

Pembimbing 2,



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd  
NIDN. 0710128902

Skripsi oleh:

**GALIH APRILIYAN PERMANA**

NPM: 17.1.01.10.0099

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK WAYANG  
MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG SISWA KELAS  
III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal:

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji :

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd
2. Penguji 1 : Wahyudi, M.Sn
3. Penguji 2 : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd  
NIP: 19690824 1994 03 1001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Galih Apriliyan Permana  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 27 April 1998  
NPM : 17.1.01.10.0099  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Januari 2024

Yang Menyatakan



**GALIH APRILIYAN PERMANA**  
NPM: 17.1.01.10.0099

## **MOTTO**

-  
-  
-

Ada proses yang harus dibuktikan kepada yang menertawakan

(bakul buntut, anak tukang las)

-  
-  
-

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberika rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tuaku yang selalu mengalirkan doa yang tak pernah putus.
3. Istriku Devinsa Pinda Hapsari yang selalu ada untuk mendukung, memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Anakku tersayang Satria Althafarizqi yang selalu menjadi semangatku dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Keluarga besarku yang juga memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Para teman-teman dan juga pihak lain yang tidak mungkin dapat disebutkan satu per satu yang selalu mendukung, memberi motivasi, memberi semangat, dan membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

## ABSTRAK

**Galih Apriliyan Permana:** Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang Materi Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Media pembelajaran, komik wayang, menguraikan pesan dalam dongeng

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dilatarbelakangi pada proses pembelajaran guru hanya menyediakan lembar kerja siswa minim bacaan dongeng dan saat proses pembelajaran belum didampingi dengan media yang menarik sehingga siswa belum mampu menguraikan pesan dalam dongeng dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sebagian besar masih mendapat nilai rendah.

Tujuan dikembangkannya media pembelajaran komik wayang yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahap yaitu (1) Analysis (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif berupa skala likert dan kualitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik wayang yaitu (1) hasil kevalidan media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran dan materi sebesar 86,25% ; (2) hasil keefektifan penggunaan media pembelajaran melalui uji coba terbatas dan uji coba luas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa mencapai 89,5% ; dan (3) hasil kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik wayang melalui respon guru dan siswa mendapat skor 91,3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan dinyatakan sangat valid serta efektif dan praktis sehingga layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK WAYANG MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri
4. Rian Damariswara, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Sutrisno Sahari, S.Pd. M.Pd., selaku validator media pembelajaran komik wayang.
7. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A selaku validator materi dalam media pembelajaran komik wayang.
8. Bapak/ Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Kepala Sekolah dan Guru SDN Lirboyo 2 Kota Kediri;
10. Teman-teman dan pihak lain yang telah membantu dan memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 16 Januari 2024

**GALIH APRILIYAN PERMANA**

NPM: 17.1.01.10.0099

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Belajar dan Pembelajaran .....	9
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	10
3. Media Pembelajaran .....	14
4. Media Komik Wayang .....	17
B. Penerapan Media Komik Wayang Terhadap Materi Menguraikan' Pesan Dalam Dongeng .....	24
C. Penelitian Terdahulu .....	27
D. Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	31
B. Prosedur Pengembangan .....	32
C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....	42
D. Validasi Produk .....	43
E. Uji Coba Model/Produk .....	43
1. Desain Uji Coba .....	43
2. Subyek Uji Coba .....	44
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
G. Teknik Analisis Data .....	49
1. Tahapan-Tahapan Analisis Data .....	49
2. Norma Pengujian .....	53

## BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang .....	54
B. Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Wayang .....	61
1. Hasil Validitas Media Pembelajaran .....	61
2. Hasil Validitas Materi .....	62
C. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran Komik Wayang .....	63
1. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang pada Uji Coba Terbatas .....	63
2. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang pada Uji Coba Luas .....	64
D. Hasil Uji Kepraktisan Terhadap Media Pembelajaran Komik Wayang .....	66
1. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Terbatas .....	66
2. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas .....	67
3. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Luas .....	68
4. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Luas .....	70
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	71
1. Kevalidan Media Pembelajaran Komik Wayang .....	71
2. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang .....	71
3. Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Wayang .....	71
4. Spesifikasi Media Pembelajaran Komik Wayang .....	72
5. Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran Komik Wayang .....	72
6. Faktor Pendukung dan Penghambat Media Pembelajaran Komik Wayang .....	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan .....	74
B. Implikasi .....	74
1. Implikasi Teoritis .....	74
2. Implikasi Praktis .....	75
C. Saran .....	75
1. Bagi Peneliti Lain .....	75
2. Bagi Kepala Sekolah .....	75
3. Bagi Guru .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator .....	13
Tabel 3.1 Tahap Uji Coba Produk .....	44
Tabel 3.2 Angket Validasi Media .....	45
Tabel 3.3 Angket Validasi Materi .....	46
Tabel 3.4 Angket Respon Guru .....	47
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa .....	48
Tabel 3.6 Skor Penilaian Media .....	50
Tabel 3.7 Skor Penilaian Media .....	51
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk .....	52
Tabel 4.1 Desain Awal Media Pembelajaran Komik Wayang .....	55
Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang .....	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Wayang .....	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi .....	62
Tabel 4.5 Nilai Tes Evaluasi Uji Coba Terbatas .....	63
Tabel 4.6 Nilai Tes Evaluasi Uji Coba Luas .....	64
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas .....	66
Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas .....	67
Tabel 4.9 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Luas .....	68
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Luas .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Fase Model ADDIE .....	32
Gambar 3.2 Desain Awal Cover Media Pembelajaran Komik Wayang .....	34
Gambar 3.3 Desain Halaman Penyusun Media Pembelajaran Komik Wayang .....	34
Gambar 3.4 Desain Halaman Pengenalan Tokoh pada Media Pembelajaran Komik Wayang .....	35
Gambar 3.5 Desain Halaman Sekilas tentang Isi Komik Wayang .....	35
Gambar 3.6 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang .....	36
Gambar 3.7 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang .....	36
Gambar 3.8 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang .....	37
Gambar 3.9 Desain Halaman Akhir Media Pembelajaran Komik Wayang ....	37
Gambar 3.10 Cover Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan .....	38
Gambar 3.11 Halaman Penyusun Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan .....	38
Gambar 3.12 Halaman Pengenalan Tokoh pada Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan .....	39
Gambar 3.13 Halaman Sekilas tentang Isi Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan .....	39
Gambar 3.14 Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan .....	40
Gambar 3.15 Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan .....	40
Gambar 3.16 Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan .....	41
Gambar 3.17 Halaman Akhir Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan .....	41

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir .....	30
-----------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
4. Lembar Validasi Media
5. Lembar Validasi Materi
6. Lembar Hasil Belajar Siswa
7. Lembar Angket Respon Guru dalam Uji Coba Terbatas
8. Lembar Angket Respon Siswa dalam Uji Coba Terbatas
9. Lembar Angket Respon Guru dalam Uji Coba Luas
10. Lembar Angket Respon Siswa dalam Uji Coba Luas
11. Berita Acara Bimbingan Skripsi
12. Perangkat Pembelajaran
13. Dokumentasi Kegiatan Penelitian
14. Berita Acara Ujian Skripsi
15. Lembar Revisi Ujian Skripsi
16. Surat Keterangan Bebas Plagiasi
17. Cek Plagiasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Usaha meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru dan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator sedangkan siswa berperan sebagai pembelajar. Upaya guru untuk menyampaikan materi tentu saja membutuhkan perantara agar dapat tersampaikan dengan baik dan benar serta dapat dimengerti oleh siswa. Perantara yang digunakan tersebut dapat berupa media pembelajaran yang berdasarkan materi-materi yang sudah disusun.

Media pendidikan sendiri memiliki arti sebuah pesan-pesan yang menunjang pembelajaran berupa nilai serta *knowledge* yang dapat diterima oleh siswa dengan baik serta mudah dimengerti yang disesuaikan dengan indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hamid dkk. (2020) memaparkan definisi media pembelajaran yang dapat berperan sebagai perantara atau pengantar antara sumber pesan dan penerima pesan, merangsang pikiran, emosi, dan perhatian, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan aspek yang harus dikuasai guru dengan baik untuk menciptakan profesionalisme. Belakangan ini banyak bermunculan media pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, dan masing-masing kelebihan tersebut dapat membantu guru menyampaikan isi pembelajaran dan meningkatkan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Beragam media pembelajaran tersedia, termasuk media pembelajaran komik. Komik sendiri merupakan media komunikasi berupa sastra grafis yang sudah lama menjadi bagian dari masyarakat Indonesia. Komik adalah gambar dan kata-kata yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan informasi kepada pembacanya. Komik menggunakan ruang dan tata letak untuk menyampaikan pesan dan menceritakan kisah. Komik pada dasarnya menyajikan cerita fiksi atau imajinasi. Banyak orang tua yang beranggapan bahwa komik tidak ada gunanya karena hanya berisi gambar dan cerita, namun dengan menanamkan hobi membaca komik pada anak, mereka dapat mengetahui pesan positif atau negatif yang ada dalam komik. Mendorong perkembangan respon imajinasi anak (Sudarso, 2015).

Komik yang dirancang sedemikian rupa yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan. Komik sebagai media pembelajaran dapat divisualisasikan menjadi gambar dengan balon percakapan yang membahas perihal materi pembelajaran yang dikemas secara menarik, dengan begitu maka belajar menjadi hal yang menyenangkan dan meminimalisir siswa bosan ketika belajar.

Bentuk penerapan komik dalam media pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Tentunya sebagai warga negara Indonesia, mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia akan membantu siswa untuk lebih mengenal bahasa Indonesia dan budaya yang ada di Indonesia. Penerapan media ajar komik dalam pembelajaran tentunya akan membantu guru menyampaikan materi yang ada. Krisandi dkk. (2018) menyatakan bahwa bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia dapat mendorong siswa untuk mengungkapkan ide dan perasaannya kepada orang lain dalam

bahasa Indonesia. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain fokus pada penguasaan kemampuan komunikasi siswa, mengidentifikasi fungsi atau kegunaan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, dan memetakan bahasa Indonesia di masyarakat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki berbagai materi yang harus disampaikan. Pada jenjang sekolah dasar khususnya pada kelas 3 terdapat materi mengenai menguraikan pesan dalam dongeng. Menguraikan pesan dalam dongeng tentu saja akan sangat efektif apabila menerapkan media pembelajaran komik.

Dongeng adalah cerita pendek yang berupa cerita rakyat atau cerita yang belum tentu benar tetapi menghibur (Septianingtias, 2015). Dongeng dapat meningkatkan imajinasi pembacanya, sehingga melalui imajinasi tersebut pesan yang disampaikan pengarang dapat berkesan dalam di hati pembacanya dan tidak mudah terlupakan. Penggabungan komik dan dongeng dapat membantu siswa dalam menangkap isi dan pesan yang ingin disampaikan. Manfaat media pembelajaran komik yang berisi dongeng akan lebih baik jika dongeng yang diceritakan merupakan legenda-legenda yang sudah ada di Indonesia sehingga legenda-legenda tersebut tetap dapat dilestarikan.

Menurut Arif (2019), dokumen yang menjelaskan pesan dongeng dapat disajikan dalam bentuk dongeng atau cerita dengan tema yang beragam. Kompetensi dasar pada materi ini antara lain adalah menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis atau visual yang memiliki tujuan sebagai kesenangan serta memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Pesan yang ada dalam dongeng dinilai memiliki nilai yang dapat disampaikan berkaitan dengan masyarakat atau kehidupan sehari-hari.

Materi menguraikan pesan dalam dongeng tentu saja juga disampaikan di berbagai sekolah dasar, salah satunya adalah SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Pada sekolah dasar ini guru kelas III dengan materi menguraikan pesan dalam dongeng mengaplikasikan media pembelajaran langsung menggunakan buku dan papan tulis seperti proses belajar mengajar biasa dilakukan, namun pada masa pandemi ini guru lebih cenderung memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai sarana untuk belajar dengan mendukung siswa melakukan pembelajaran jarak jauh secara mandiri yang dipantau guru melalui pesan *whatsapp* yang didukung komunikasi dengan orang tua wali. Cara belajar seperti ini membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar – mengajar sehingga memungkinkan siswa untuk sulit memahami materi yang disampaikan .

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, pada materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa sebagian besar belum memahami materi dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dari 30 siswa ada 8 siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu 75 hal tersebut dikarenakan siswa sudah kehilangan motivasi belajar saat daring. Apabila pembelajaran dilakukan secara luring fasilitas yang disajikan hanya buku lembar kerja siswa yang berisi minim dongeng sehingga hal tersebut juga menjadi kesulitan bagi siswa untuk menerapkan materi menguraikan pesan dalam dongeng. Pentingnya siswa mampu menguraikan pesan dalam dongeng adalah agar siswa dapat menyimpulkan serta mengambil nilai baik dari setiap dongeng yang dibaca.

Akibat kesulitan tersebut disusunlah penelitian untuk untuk mengkaji media pembelajaran yang efektif guna menyampaikan materi menguraikan pesan dalam dongeng. Media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan mudah dan dinilai dapat membantu guru untuk menyampaikan materi adalah media pembelajaran komik wayang. Media pembelajaran komik wayang merupakan komik

dengan tampilan dan isi yang mengambil dari cerita wayang serta visualisasinya menggunakan gambar wayang, dengan hal tersebut membuat rasa ingin tahu dari siswa menjadi meningkat, dengan meningkatnya rasa ingin tahu yang ada hal tersebut dapat memungkinkan minat belajar siswa menjadi lebih tinggi. Selain itu dengan penerapan media ini dapat mengenalkan budaya wayang kulit pada anak sejak dini.

Wayang sendiri diartikan sebagai sebuah karya seni yang dijadikan simbol kehidupan manusia di dunia dan mempunyai nilai estetika yang cukup tinggi. Wayang berfungsi memberikan pendidikan untuk memperkuat nilai-nilai moral kemanusiaan (Nugroho, 2021). Oleh sebab itu dengan adanya berbagai pertimbangan yang telah disampaikan maka dilakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran komik menggunakan tokoh wayang untuk menyampaikan materi menguraikan pesan dalam dongen. Adanya gagasan tersebut penulis berharap minat belajar siswa mengenai menyampaikan materi dalam dongen dapat ditingkatkan dan menimbulkan rasa penasaran siswa pada budaya di Indonesia khususnya wayang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang ada dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang mendasari disusunnya skripsi ini antara lain dikarenakan sulitnya memahami materi menguraikan pesan dalam dongeng dikala pembelajaran daring maupun luring. Kesulitan ini dikarenakan guru kelas III SDN 2 Lirboyo Kediri mengaplikasikan media pembelajaran langsung menggunakan buku dan papan tulis seperti proses belajar mengajar biasa dilakukan, namun pada masa pandemi ini guru lebih cenderung memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai sarana untuk belajar dengan mendukung siswa melakukan pembelajaran jarak jauh secara

madniri yang dipantau guru melalui pesan *whatsapp* yang didukung komunikasi dengan orang tua wali. Selain itu pada pembelajaran tatap muka penyampaian materi hanya menggunakan buku paket atau lembar kerja siswa yang berisikan sedikit dongeng. Sedangkan pemahaman materi menguraikan pesan dalam dongeng membutuhkan banyak latihan, sehingga cara belajar seperti ini membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar – mengajar sehingga memungkinkan siswa untuk sulit memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran komik wayang kulit digunakan untuk melatih fokus siswa dan menarik perhatian siswa untuk dapat menguasai materi menguraikan pesan dalam dongeng pada siswa kelas III sekolah dasar. materi menguraikan pesan dalam dongeng tentunya membutuhkan praktik langsung dan latihan secara terus – menerus agar dapat dipahami oleh siswa. Dengan penggunaan komik wayang kulit maka akan timbul rasa ingin tahu pada siswa sehingga materi penguraian pesan dalam dongeng dapat tersampaikan dengan baik. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 2 Lirboyo Kota Kediri.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi, perlu dilakukan pembatasan agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi fokus dan spesifik, perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Subjek penelitian : Siswa kelas III
2. Objek penelitian : SDN Lirboyo 2 Kota Kediri
3. Materi yang digunakan : Menguraikan pesan dalam dongeng

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik wayang materi

menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media komik wayang untuk menunjang pembelajaran pada materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III sekolah dasar. Tujuan umum ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan-tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan diatas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis merupakan hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi guru

dan siswa. Adapun manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis merupakan hasil penelitian yang bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis pada pengembangan media komik wayang terhadap materi, meringkas informasi tentang perkembangan teknologi, komunikasi, dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan dapat mengembangkan ilmu guna mendesain proses pembelajaran yang produktif dan inovatif serta dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada pengembangan media komik wayang diantaranya yaitu membuat materi pelajaran lebih mudah di pahami dan siswa juga tidak merasa bosan.

a. Bagi Guru

Dapat menjadi acuan dalam membuat media pembelajaran berbasis komik pada materi yang akan diajarkan, meningkatkan keterampilan pengembangan pendekatan dan metode dalam proses pembelajaran yang aktif. Selain itu, juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, mempermudah guru menyampaikan materi, merangsang rasa ingin tahu siswa, memusatkan perhatian siswa guna mencapai ketuntasan belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat. Meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa sehingga, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16 (1), 98-107).
- Akbar, Sa'dun. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya.
- Anggoro, B. (2018). "Wayang dan Seni Pertunjukan" Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 2(2), 257-268.
- Bamai Uma. 21 Juli 2022. *5 Types of Popular Puppets in Indonesia*. Diakses pada 02 April 2023, dari <https://bamai.uma.ac.id/2022/07/21/5-jenis-wayang-populer-di-indonesia/>
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-34.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Gramedia.com. 2021. *Jenis Komik: Pengertian, Fungsi dan Contohnya*. Diakses pada 02 April 2023, dari <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/>
- Hamid, M., R. Ramadhani., M. Juliana., M. Safitri., M. Munsarif., dan J. Simamata. 2020. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Yayasan Kita Menulis. h 4
- Hanafi. 2017. Pembentukan Karakter Anak Melalui Dongeng. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(2) : 117 – 129
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190-204.
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik

pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikatong Pesawaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34-46.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2023. Latar Belakang Kurikulum Merdeka. Diakses pada 03 Juli 2023, dari <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>

Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).

Natalya, Prima. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Nugraheni, Nursiwi 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 (2) : 111- 117

Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

Nuryanto, Sidik. 2015. Internalisasi Pendidikan Karakter Melalui Dongeng. Disadur Dari

Oktavianti, R., A, Wiyanto. 2014. Pengembangan Media Gayahatim (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*. 1 (1) : 65 – 70

Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Psikologi Terapan*. 3 (2) : 343 – 358

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.

Pengajar.co.id. 31 Maret 2023. Pengertian Komik. Diakses pada 02 April 2023, dari <https://pengajar.co.id/pengertian-komik/>

Pribadi, A Benny. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.

Puspitasari, Nur., S, Hidayatullah., A, Rahman. 2018. Keterampilan

Mendongeng. Jakarta. Nuansa Grafika. 1 H

- Rakhman, R., Y. Amir., H, Aziz., I. Gunawan. 2021. Pemetaan Jenis Dongeng Nusantara Dalam Infografis. Adharupa. 7(1) : 59 -71
- Rahmat, Abdul., dan Yundra, Eppy. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI TEI di SMK Negeri 1 Driyorejo. J. Pendidikan Teknik elektro. 8(3) : 385 – 392
- Rayanto, Yudi Dan Sugianti. 2020 Penelitian Dan Pengembangan Model Addie Dan R2d2. Pasuruan. Uniwara
- Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media
- Rukiyah, 2018. Dongeng, Mendongeng, Dan Manfaatnya. Anuva. 2(1) : 99 – 106 Nurfadhillah, Sri. 2021. Media Pembelajaran. Sukabumi. Jejak Publisher
- Saputro, Hengkang Dan Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd. Jurnal Prima Edukasi. 3(1) : 61 – 72
- Saraswati, D., D, Pratama., D, Achadina. 2019. Pemanfaatan Wayang Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Dpnpm Unindra 2019
- Septianingtias, Veria. 2015. Pola Kalimat Pada Kumpulan Dongeng Gadis Korek Api Karya H.C. Andersen (Suatu Kajian Sintaksis). Jurnal Pesona. 1(1) : 42 – 49
- Seputarpengetahuan.co.id. 2023. Pengertian Wayang : Sejarah, Fungsi, Jenis dan Kandungan Ceritanya. Diakses pada 02 April 2023, dari <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/10/pengertian-wayang.html>
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyani, A., N. Rachma., V. Ayuissa. 2019. Penggunaan Wayang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Kelas Iv Di Sd Spondol Wetan 02 Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal. Disadur Dari : <https://Conference.Umk.Ac.Id/t>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Subroto. E., A, Qohar., Dan Dwiyana. 2020. Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Jurnal

Pendidikan. 5(2) : 135 – 141

Sudarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*. 6 (4) : 496 –506

Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tilami, M. 2014. Makna Budaya Dalam Dongeng Humor Masyarakat Banten. *Journal Of Local Culture*. 1(1) : 21 – 39

Yusuf, Yusron. 2021. *Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Era Kelimpahan*. Malang. Unisma

Zakariah, A., V.Afriani., M, Zakariah. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif , Action Research, Research And Development*. Ponorogo. Pp Al-Mawaddah Warrahmah

Zuhrowati, M., Abdurrahman., A, Suyatna. 2018. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Pada Materi Pemanasan Global. *Jpf*. 6(2) : 144 – 158